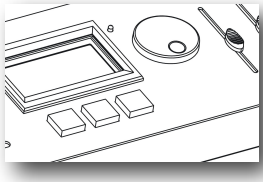


CA-REC

インストール&
オペレーションガイド

目　次

1. 本製品の主な機能.....1
2. 一般的な記述.....2
3. オーバービュー.....3
3.1 フロントビュー.....3
3.2 リアビュー.....3
4. オペレーションガイド.....4
4.1 スタートアップビュー.....4
4.2 レコードモード.....4
4.3 プレイモード.....5
4.4 エディットモード.....7
5. メニュー.....8
5.1 メニューモード.....8
5.2 Set Date (日付の設定).....8
5.3 Set Time.....9
5.4 Set Clock(クロック設定).....9
5.5 Set Run Mode (再生モードに関する設定).....10
5.6 Set Play Mode (プレイモードに関する設定).....10
5.7 Set CH Mode(チャンネルモード設定).....10
5.8 Trigger file(トリガーファイル).....11
5.9 MIDI address(MIDIアドレスに関する設定).....12
5.10 DMX address (DMXアドレスに関する設定).....12
5.11 Master channel (マスターチャンネル).....13
5.12 Channel overwrite (チャンネル上書き).....13
5.13 Master/Slave (マスター/スレーブモード選択).....14
5.14 Start status (スタートステータス).....14
5.15 Lock keyboard(キーボードロック).....15
5.16 Delete file(ファイルの削除).....15
5.17 Del all set(工場出荷時へのデフォルト).....16
6. CFカードを使ってソフトウェアバージョンをアップデートする.....16

1. 本製品の主な機能

- DMX512に準拠したリアルタイムDMXレコーダー
- CFカードはFAT16 フォーマットに対応。すべてのDMX512信号データはカードリーダーを通じてPCに保存可能
- DMX出力は光学アイソレーションにより保護、サージ電流などから機材を保護します。
- スタンダードMIDIインターフェースを搭載。複数のユニットをMIDI経由で同時に再生することが可能です。
- 3動作モード：レコード(記録)モード、プレイ(再生)モード、エディット(編集)モード
- 4プレイモード ： 1.SOLO RUN MODE(単独キューリストプレイモード)
  2. DMX MONITOR(DMXモニター
  3. DMX IN RUN MODE(DMXIN-RUNモード)
  4. DMX TRIGGER MODE(DMXトリガーモード)
- 複数のCA-RECを使用して同期レコーディング/プレイが可能。同期レコーディングにはマルチルートでのDMXラインを使用します。(機器間の相互接続にはMIDIケーブルを使用します。同期時に使用するCFカードはそれぞれ同一のブランドおよび容量でなければなりません。)
- ビルトインクロック搭載：最大21グループのスタート/ストップを内蔵クロックにセットアップ可能、1日最大3回、最大1週間で21日個のタイミングをセットできます。
- MASTERSPEED（マスター)フェーダーおよびSPEED(スピード)フェーダー装備。ライブショー等での使用時、タイミングや総出力を随時調整したいときに最適です。
- オペレーションの最中はホイールを調節することでランニングタイムの調整や変更が可能
- シングル / リピート機能あり
- ランニングタイムおよびトータルタイム表示機能
- ソフトウェアバージョンはCFカード経由で簡単にアップデートすることができます。

ノート: 本製品を使用するためには、デジタル照明プロトコルであるDMX512/1991あるいはMIDIに関する基礎知識を備えている必要があります。

2. 一般的な記述

このたびは、DMX　Recorder"CA-REC"をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。本書は製品を正しく末永くお使いいただくために作成された取扱説明書です。 後で参照するために、この説明書は常に本体に近い場所に保管しておいてください。もしも本製品を他の人に譲る場合は、必ずこの説明書を付属してください。

危険なので絶対におやめください！

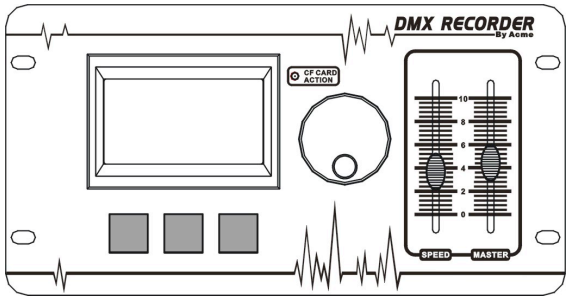
- 本体内にいかなる液体や物体が混入しないようにしてください。感電やスパークによる人体への危害や回路ショートによる機器損傷の恐れがあります。
- 万一そのような事態が発生した場合には、直ちに本体の電源を切り、電源プラグをコンセントから抜いてください。
- 使用中明らかに故障と思われる問題が発生した場合には直ちに使用を中止し、お求めの販売店もしくはグラフィカプロダクトサポートセンター(巻末記載)にご連絡ください。
- 本体をあけないでください!!ー本体内にはユーザーがご自身でできるメンテナンス部品は一切入っていません。もし本体を勝手に開けた場合はいかなる場合にあっても保証対象外となります。
- ご自身で修理を行おうと試みてはいけません。故障と思われる場合は前述の通り お求めの販売店もしくはグラフィカプロダクトサポートセンター(巻末記載)にご連絡ください。

ご注意ください！

- 本製品は民生機ではありません。
- 最初に本体を箱から取り出すときは、本体に損傷等があるかどうか厳重にチェックをお願いします。もしご不明な点がございましたら、遠慮なくお求めの販売店もしくはグラフィカプロダクトサポートセンターまでお問い合わせください。
- 本製品の梱包材(プラスチックバッグ、発泡スチロール、カートン等)は子供の手が届かない場所に保管してください。
- 本製品はおもちゃではありません。専門の知識を十分に有する成人によって操作してください。子供には絶対に操作させないでください。
- 以下の周囲環境が認められる場所では絶対に使用しないでください。:
  極端に湿度の高い場所、あるいは低い場所(35～80%以外での湿度環境)。
  振動の多い場所。
  周囲の環境温度が45℃以上、あるいは2℃以下の場所。
- 本製品のケースをあけたり、分解したりしないでください。

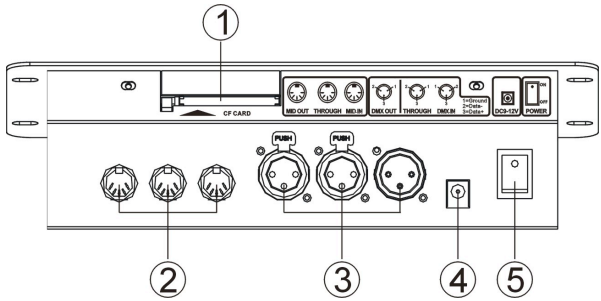
3. オーバービュー

3.1 フロントビュー



LCD ディスプレイ	現在の動作状況および可能なオプションを表示します。
各種ボタン	押すことにより、機能等にアクセスします。
ジョグホイール	メニューの選択時あるいはチャンネルを選択するときに用います。
フェーダー	DMX値やプレイスピードを調整する際に用います。

3.2 リアビュー



① CF カードスロット	DMXデータをプログラムデータとして記憶するためのコンパクトカード専用のスロットです。
② MIDI 端子	MIDIデータの送受信のため、あるいは複数台での同期接続に使用します。
③ DMX 端子	DMX信号の入出力のために用いられるXLR3ピンタイプのコネクター端子です。
④ ACアダプター端子	付属アダプター用端子です。9–12V DC
⑤電源スイッチ	本体電源をON/OFFするためのスイッチです。

4. オペレーションガイド

CA-RECは別のDMXコンソールから送出されるDMX信号をリアルタイムに記録、ファイルとして保存し、再生するための装置(リプレイユニット)です。
CA-RECはあたかもテープレコーダーのように使える簡単さと豊富な外部からのトリガー機能やタイマートリガー設定などを併せ持つ記録／再生装置であり、通常のリプリユニットとしての使用はもちろん、内部タイマーを利用した建築/景観照明等でのイベントコンソールとして、またDMXトリガーを使ってコンサート等におけるエクスターナル卓、あるいはDMX不送出時をトリガーとしたバックアップ卓としてお使いいただくなど、これまでにない幅広い使い方が可能です。そして、複数のCA-RECを同時に記録したり同期再生することも可能です。

本マニュアルでは製品の一つ一つの機能をできるだけ丁寧に解説しますので、本書をお読みになった後あなたのアイディアをこの製品とともに生かしてください。

本体パネルには３つのファンクションボタンがありますが、LCDディスプレイに都度表示されますので、それに従って運用します。

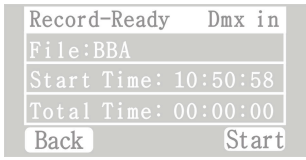
4.1 スタートアップビュー

右の画面は電源を入れたときのものです。日時を既に設定している場合は、中央に表示されます。ディスプレイ下部には3つのモードが表示され、それぞれのボタンに対応しています。

4.2 レコードモード

電源スイッチを入れ、"REC"ボタンを押すとレコードモードに入ります。このときディスプレイ上部左側には“Record”と表示されます。

1. まずファイルの名称を設定します。
   ジョグホイールを回して文字を選び、 “◀▶” を押しながらジョグホイールを回すとカーソル位置を移動することができます。ファイルネームはアルファベット、アンダーバー、アラビア数字を含み最大8文字となります。設定が終了したら ”OK“ ボタンを押すと確定します。もし同じ名称のファイル名が本体内に見つかった場合、上書きを行うかどうかを選択します。



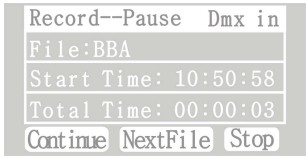
2. “Start”ボタンを押すとリアルタイムでのDMXレコーディングが始まります。このとき、ディスプレイには“Recording”と点滅表示されます。 メモリの消費を抑えるため、DMX信号の入力がない場合はトータルタイムに変

化が起こりません。DMX信号の入力があるかどうかは、ディスプレイ右上側に表示されます。

3. “Stop”ボタンでDMXレコーディングを停止し、 ”Yes” ボタンでファイルとして保存します。

4. “NextFile” ボタンを押すと、ファイルネーム設定動作を省略してすぐに次のDMXレコーディングファイルを生成することができます。

5. “Pause/Continue” ボタンを押すと、DMXレコーディングを適宜一時停止したり再会することができます。（ただし、ストップタイムは記録されません）

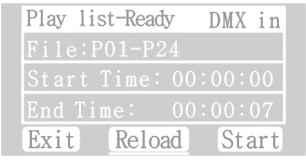


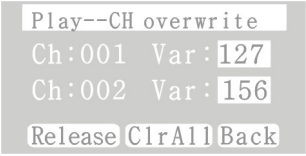
4.3 プレイモード

1. コントローラーの電源を入れ、“Play” ボタンを押すとプレイモードに入ります。

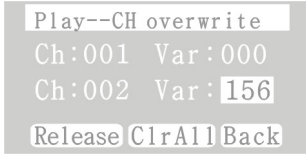
2. ジョグホイールを使って、複数のファイル（マルチファイルプレイ）あるいは１つの特定のファイル（ワンファイルプレイ）を選び、 “OK” ボタンで確定します。その後、“Start”を押すとファイル再生、あるいは “Reload” ボタンを押すとファイルをもう一度呼び出します。

3. “Reload”ボタンを３秒間押したままにすると、 チャンネルオーバーライトを設定することができます。(“CH overwrite”) ジョグホイールを回し、上書きしたいチャンネルを選択、SPEED/MASTERフェーダーを使って該当チャンネルの新しいDMX値を入力します。DMX値はハイライト表示されます。このとき、“Release”ボタンを押したままフェーダーを動かすと値は0になり、ハイライト表示が消えます。また、 “ClrAll” ボタンを2秒間押し続けると全てのセッティングが消去されます。





4. マルチファイルプレイを選択したときは、ファイルリスト(“File-List”)ボタンを押してファイルシーケンス(ファイルの



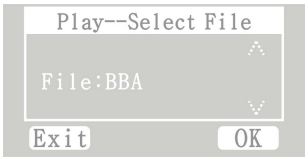
再生順序）を設定します。ジョグホイールを回してシーケンス番号を選び“Delete”を押すとそのシーケンスを削除することができ、 “Setup” で別のセッティングを行うことができます。

5. “Stop”を押し、“Yes”を押すと現在再生しているファイルが停止します。
6. “Pause/Continue” ボタンでは、現在再生しているファイルの一時停止と再開が可能です。

7. “LoadFile”を押すと別のファイルを呼び出すことができます。このとき、新しいファイルの再生が始まったときにそれまでのファイルの再生が中断します。

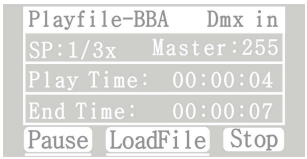
8. アジャストプレイ: “Pause” ボタンを押したままジョグホイールを回すと、スタートタイムを調節することができます。
9. “Pause” ボタンを押したままSPEEDフェーダーを操作すると、ファイル再生のスピードを自由に変更することができます。元のスピードに戻す場合は、フェーダーのみを押します。??
10. MASTERフェーダーを使って、最大のDMX出力を設定します。(MASTER値)。ただし、この機能は “Master channel”をONにした場合にのみ有効となります。(詳しくは後述5.11の項をご参照ください)

11. プレイモードの設定:
    A. **Solo run mode(シングル再生モード)**
    B. **DMX monitor mode(DMXモニターモード):** DMX Recorderは、基本的に外部のDMXコンソールと並行して動作します。ただし、外部コンソールが稼働している状態では使えず、外部コンソールからのDMX信号の送出が止まった場合にのみ動作を開始します。コンソールバックアップ等に便利な機能です。
    C. **DMX in run mode(DMXイン・ランモード):**
    DMX Recorderは外部DMXコンソールからのDMXデータを受信したときのDMX Recorder側の追従動作モードについての設定です。CA-RECは外部コンソールからのDMX信号を受信しますがが、この値が0ではないときに関連したチャンネルが事前に設定したLTP/HTPに従って動作するというものです。(例:DMX Recorder側のチャンネル10のDMX値が200であるときに、DMXコントローラー側の同じチャンネルの値を100を与えたとします。このとき、LTPモードでは最後に与えた出力



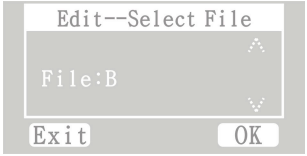
が優先されるため、最終的な出力は100となります。)

D. **DMX trigger mode(DMXトリガーモード):** DMXコンソールから送出されるチャンネル値をDMX Recorder側のトリガーとして使用するモードです。この方法では、あるDMXチャンネルの値が150を超えるとプログラムの再生を開始し、100未満になるとプログラムの再生を停止します。同時に2つ以上のプログラムを同時に再生することはできません。



4.4 エディットモード

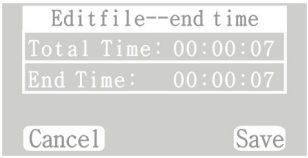
本体の電源をいれ、“Edit” ボタンを押すとエディットモードに入ります。このモードでは記録したプログラムデータのスタートポイントを自由に設定することができます。プログラムデータの途中からなど、ある特定の部分から再生したい場合などに有効です。



1. エディットモードに入り、編集したいファイル名を選択して“OK” ボタンを押します。
2. “Show”ボタンを押して記録したプログラムデータをレビューします。“Stop”ボタンを押すと停止、“Pause/Continue” ボタンを押すと一時停止あるいは再会します。また、“Goto Time”ボタンを押すとスタートタイムを直接編集します。
3. ジョグホイールを使ってスタートタイムを編集します。その後、“Goto”ボタンを押すとそのデータが確定し、また“Cancel”ボタンを押すと変更しないまま終了します。
4. エディットモードにおいて、“SETtime”ボタンを押すとプログラムデータの中の任意の時間をスタートおよびストップに割り当てることができます。“Start Time” を押し、ジョグホイールを回してスタートタイムを設定します。(初期のスタートタイムは00:00:00に設定)
   セットが終了したら“Save”ボタンを押すとスタートタイムが保存されます。変更をしない場合は“Cancel”ボタンを押します。

5. “End Time” を押し、ジョグホイールを回してエンドタイムを設定します。セットが終了したら“Save”ボタンを押すとエンドタイムが保存されます。変更をしない場合

は“Cancel”ボタンを押します。



注意: エディット機能では、プログラムデータのランタイムだけを変更するもので、オリジナルのプログラムはそのときも存在します。要領の大きなファイルになると、呼び出しに必要な時間も大きさに応じて長くなります。

5. メニュー

5.1 メニューモード

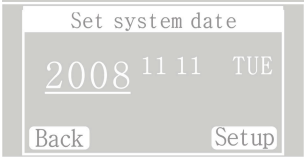
“Edit”ボタンを3秒間押すとメニューモードに入ります。
このメニューは合計16のセッティングから構成されています。

1. **Set date(日付の設定)**
2. **Set time(時間の設定)**
3. **Set clock(クロックの設定)**
4. **Set run mode(再生モードに関する設定)**
5. **Set play mode (プレイモードに関する設定)**
6. **Set CH mode (チャンネルモードの設定)**
7. **Trigger file(トリガーファイル)**
8. **MIDI address(MIDIアドレスに関する設定)**
9. **DMX address(DMXアドレスに関する設定)**
10. **Master channel(マスターチャンネル)**
11. **CH overwrite(チャンネル上書き)**
12. **Master/Slave(マスター/スレーブモード選択)**
13. **Start status(スタートステータス)**
14. **Lock keyboard(キーボードロック)**
15. **Delete file(ファイルの削除)**
16. **Del all set(工場出荷時へのデフォルト)**

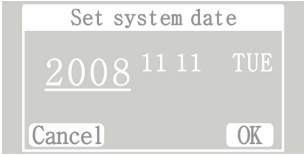
5.2 Set Date (日付の設定)

1 メニューモードに入ります。

2 ジョグホイールを回し、 **“1. Set date”** を表示させてから“Enter”ボタンでこの設定に入ることができます。



3 ジョグホイールを回してカーソル位置を決め、“Setup” ボタンを押して年、月、日をそれぞれ設定します。（該当の部分が点滅します)“OK”ボタンを押すと設定が確定



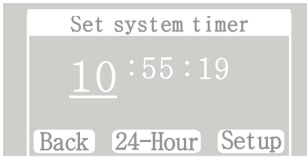
し、week(週)番号が自動的に設定されます。

4 “Back”ボタンでメインメニューに戻ります。

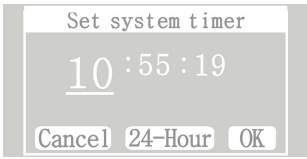
5.3 Set Time

1 メニューモードに入ります。

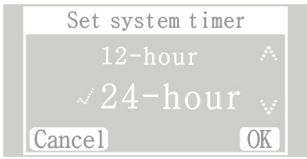
2 ジョグホイールを回して **“2. Set time”** と表示させ、“Enter”ボタンを押してこのメニューに入ります。



3 ジョグホイールを回して、時、分、秒をそれぞれ設定します。“Setup”ボタンを押すと時、分、秒それぞれを決定でき、最後に“OK”ボタンを押すと本体内のメモリーに時間がアップデートされます。何も変更しない場合は“Cancel”ボタンを押すと前のメニューに戻ります。



4 “24-Hour”もしくは“12-Hour” をジョグホイールを使って選択し、“OK” ボタンを押すと本体内のメモリーに時間がアップデートされます。何も変更しない場合は“Cancel”ボタンを押すと前のメニューに戻ります。



5 “Back”ボタンでメインメニューに戻ります。

5.4 Set Clock(クロック設定)

1 メニューモードに入ります。

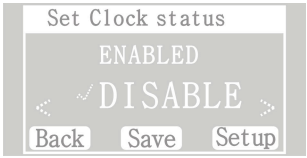
2 ジョグホイールを回して **“3. Set clock”** と表示させ、“Enter”ボタンを押してこのメニューに入ります。

3 タイマーを設定します。タイマーのON/OFF、スタートアップおよびストップの週、日、時、分、秒等をそれぞれ設定します。“Setup”ボタンを押すことによりセットが完了します。この方法で週あたり最大21イベント、1日あたり3イベントを設定可能です。

4 “Save”ボタンで本体内部に記憶します。その後、“Back”ボタンでメインメニューに戻ります。

注意: タイマーの周期は週の設定(7日）となっています。

そのため、もしもスタートアップの時間より前にシャットダウンのタイマーを設定した場合、設定した次の週から再生を開始することになります。



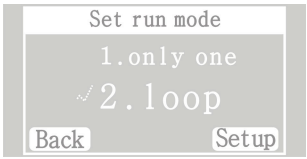
5.5 Set Run Mode (再生モードに関する設定)

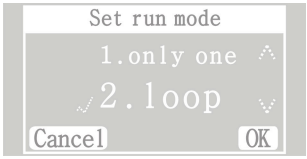
1 メニューモードに入ります。

2 ジョグホイールを回して **“4. Set run mode”** と表示させ、“Enter”ボタンを押してこのメニューに入ります。

3 “Setup”ボタンを押し、２つの再生モード(1.only one 2.loop)からジョグホイールを回して選択し、“OK”ボタンで確定します。

4 “Back”ボタンでメインメニューに戻ります。もし何も変更せずにメインメニューに戻りたい場合は、“Cancel” ボタンを押します。





5.6 Set Play Mode (プレイモードに関する設定)

1 メニューモードに入ります。

2 ジョグホイールを回して **“5. Set play mode”** と表示させ、“Enter”ボタンを押してこのメニューに入ります。

3 “Setup”ボタンを押し、1.Solo run 2.DMX monitor 3.DMX in run 4.DMX/MIDI trigger一の中から任意の再生モードを選び、“OK”ボタンを押して確定します。また、“Cancel”ボタンで変更を中止します。

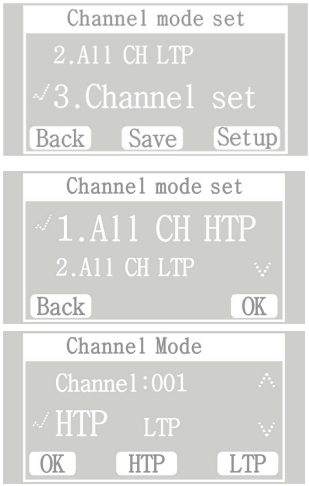
4 “Back”ボタンでメインメニューに戻ります。

5.7 Set CH Mode(チャンネルモード設定)

1 メニューモードに入ります。

2 ジョグホイールを回して **“6. Set CH mode”** と表示させ、“Enter”ボタンを押してこのメニューに入ります。この機能はプレイモード設定と同時に使用されます。

3 “Setup”ボタンを押し、次の中からチャンネルモードを選びます。1. All CH HTP(全てのチャンネルがHTPモードで動作) 2. All CH LTP(全てのチャンネルがLTPモードで動作) 3. Channel set(各自チャンネルごとに定める)
このとき、 “All CH HTP” あるいは“All CH LTP”を選択した場合は、単に“OK”ボタンを押して確定させ、“Save”ボタンで現状を保存することができます。“Channel set”を選択した場合には、ジョグホイールを回してチャンネル値(1-512)を選び、“HTP”もしくは“LTP”ボタンを押します。全ての設定が終了したら、“OK” ボタンを押して最後のメニューに戻ります。



4 “Back”ボタンでメインメニューに戻ります。

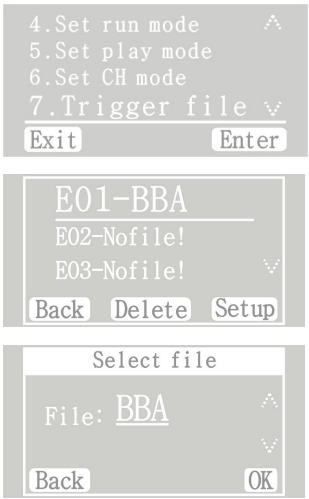
注意：一般的なDMXの信号制御方法として、HTP(Highest Take Precedence:DMX値の高い方を優先)およびLTP(Last Take Precedence:最後に与えられたDMX値優先)の２種類があります。HTP/LTPの違いに関する詳しい事項については、デジタル照明装置に関する書籍やトピック等をご参照ください。なお、DMX RecorderではDMXチャンネル群中どちらのモードを使うチャンネルが多いかによって設定が異なります。もしもHTPチャンネルがほとんどで一部にLTPを設定したい場合は、まず、ALL CH HTP”を選択して一度全てのチャンネルをHTPにしてから、別のチャンネルを指定してLTPに設定する方が効果的です。

5.8 Trigger file(トリガーファイル)

1. メニューモードに入ります。

2. ジョグホイールを回して“**7.Trigger file”** を表示させ、“Enter”ボタンを押してこの設定モードに入ります。この機能は “DMX/MIDI trigger”(DMX/MIDIトリガー)と共に使用します。

3. ジョグホイールを回し、24のトリガーオプションの中から任意のオプション番号を選択し、 “Setup” を押した後、そのオプション番号に対応するファイル名をジョグホイールを使って選択します。終了したら “OK” ボタンを押すと設定が完了します。この方法で、最大24個までのファイルトリガーの関連付けを行うことができます。



4．リンクを削除したい場合は、“Delete”ボタンを押します。

5．“Back”ボタンを押すことによりメインメニューに戻ります。

注意:このセッティングは、再生モードが“DMX/MIDI trigger”モードであるときのみ有効です。DMXチャンネル1はE01に、チャンネル2はE02に対応している、といった具合です。設定した後は、外部DMXコンソールからDMX Recorderをリモートコントロールすることができます。チャンネルDMXの値が150を超えればプログラムがスタートし、100未満になるとプログラムがストップします。また、一度に2つ以上のプログラムを同時に再生することはできません。

	ノートナンバー	機能
E01—E24	40 -63	オープン/クローズのデータがE01-E24に反映します。

MIDIのトリガーに関する情報は以下の通りです。

5.9 MIDI address(MIDIアドレスに関する設定)

1．メニューモードに入ります。

2．ジョグホイールを回して **“8.MIDI address”** を表示させ、“Enter”ボタンを押してこの設定モードに入ります 。

3．“Setup”ボタンを押し、ジョグホイールを回してDMXアドレスを設定します。

4．“OK”ボタンを押して設定完了、変更を行わない場合は“Cancel”ボタンを押してメニューから退出します 。

5．“Back”ボタンを押してメインメニューに戻ります。

5.10 DMX address (DMXアドレスに関する設定)

1．メニューモードに入ります。

2．ジョグホイールを回して **“9.DMX address”** を表示さ

せ、“Enter”ボタンを押してこの設定モードに入ります。

3. “Setup”ボタンを押し、ジョグホイールを回してDMXアドレスを設定します。

4. “OK”ボタンを押して設定完了、変更を行わない場合は“Cancel”ボタンを押してメニューから退出します。

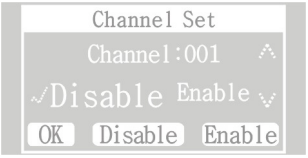
5. “Back”ボタンを押してメインメニューに戻ります。

5.11 Master channel (マスターチャンネル)

1. メニューモードに入ります。この機能はマスター制御に支配されるチャンネルを設定するものです。

2. ジョグホイールを回して **“10.Master channel”** を表示させ、“Enter”ボタンを押してこの設定モードに入ります。

3. “Setup” ボタンを押してジョグホイールを回し、“Disable all CH”(全チャンネルはマスターに影響しない), “Enable all CH”(全チャンネルはマスターに影響する)あるいは“Channel set”(特定のチャンネルのみマスターに影響する)の中から選択し、“Save” ボタンで決定します。

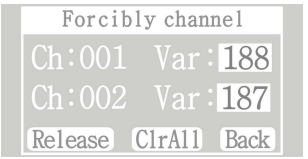


4. “Channel set”を選択した場合は、ジョグホイールを使って特定のチャンネルを選び、“Disable” もしくは“Enable”ボタンを使って個別に設定します。“OK”ボタンを押すことにより決定されます。

5. “Back”ボタンでメインメニューに戻ります。

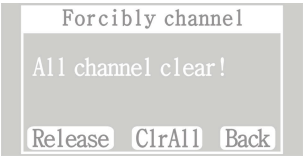
5.12 Channel overwrite (チャンネル上書き)

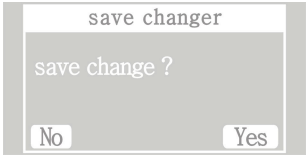
1 メニューモードに入ります。



2 ジョグホイールを回して **“11.CH overwrite”** を表示させ、“Enter”ボタンを押してこの設定モードに入ります。

3 ジョグホイールを回し、上書きしたいチャンネルを選択、SPEED/MASTERフェーダーを使って該当チャンネルの新しいDMX値を入力します。DMX値はハイライト表示





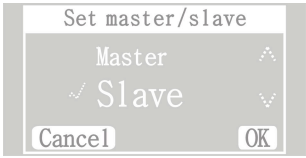
されます。このとき、“Release”ボタンを押したままフェーダーを動かすと値は0になり、ハイライト表示が消えます。また、 “ClrAll” ボタンを2秒間押し続けると全てのセッティングが消去されます。

4 “Back”ボタンを押すとメニューから退出できます。その際、“Yes” もしくは “No”で上書きを最終的に決定し、メインメニューに戻ります。

5.13 Master/Slave (マスター/スレーブモード選択)

1 メニューモードに入ります。

2 ジョグホイールを回して **“12. Master/Slave”** を表示させ、“Enter”ボタンを押してこの設定モードに入ります。この機能で設定すると、仮に複数台のDMX Recorderがあったとして最初の 1 台をマスターに、その他を全てスレーブとして設定することにより、同時に複数台を制御することが可能になります。 マスター(親機)を制御すると、他のマシンは自動的に同期します。



3 “Setup”ボタンを押し、1.Master (マスター：親機) 2.Slave (スレーブ：子機)のいずれかをジョグホイールを使って選択し、 “OK” ボタンで確定します。 何も変更を行わない場合は “Cancel” ボタンを押すとこのメニューから退出できます。

4 “Back” ボタンを押すとメインメニューに戻ります。

注意: 複数のDMX Recorderを同期して記録/再生を行いたい場合は、1台目をMasterに、残り全てをSlaveとして設定しなければなりません。接続はMIDIケーブルを使って行います(Master機のMIDI OUTから1台目のSlave機のMIDI INに、2台目へはSlave 1 のMIDI THRUからSlave 2 のMIDI INにそれぞれMIDIケーブルを使って接続します)
全てのセットアップが終了したら、あとはマスター機のみを使って操作します。

5.14 Start status (スタートステータス)

1. メニューモードに入ります。

2. ジョグホイールを回して **“13. Start status”** を表示さ

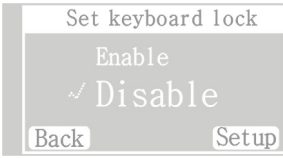
せ、“Enter”ボタンを押してこの設定モードに入ります。

3. “Setup”ボタンを押し、1.LastStatus(最後の設定やメニューが次の電源投入時に反映) 2.Normal(通常)のいずれかをジョグホイールを使って選択し、 “OK” ボタンで確定します。 何も変更を行わない場合は“Back” ボタンを押すとこのメニューから退出できます。

4. “Back” ボタンを押すとメインメニューに戻ります。

5.15 Lock keyboard(キーボードロック)

1. メニューモードに入ります。



2. ジョグホイールを回して **“14. Lock keyboard”** を表示させ、“Enter”ボタンを押してこの設定モードに入ります。このメニューは安易に他人による操作を防ぐのに役立ちます。

3. “Setup”ボタンを押し、1.Enable(ロックをかける) 2.Disable(ロックを解除する)のいずれかをジョグホイールを使って選択し、 “OK” ボタンで確定します。

4. “Back” ボタンを押すとメインメニューに戻ります。

注意: キーボードロックをセットした後本体を再起動すると、このセッイは継続されます。LCDディスプレイの左側上部にロックの表示が出現します。ロックを解除するには、３つのキーを同時に３秒以上押し続けます。

5.16 Delete file(ファイルの削除)

1. メニューモードに入ります。このメニューでは不要なプログラムファイルを消去します。これにより、メモリ容量の節約ができる他、リードタイムを短くすることが可能になります。

2. ジョグホイールを回して **“15. Delete file”** を表示させ、“Enter”ボタンを押してこの設定モードに入ります。

3. 消去するファイルをジョグホイールを回して選択し、“Delete” ボタンを押します。LED ディスプレイには確認用のメッセージが表示されるので、本当に消去する場合は“Yes”ボタンを押して確定します。
※事前準備として、誤って必要なファイルを消去しないためにも常に他のCFカードにバックアップを取っておくことをおすすめします。

4. “Back” ボタンを押すとメインメニューに戻ります。

5.17 Del all set(工場出荷時へのデフォルト)

1 メニューモードに入ります。

2 ジョグホイールを回して **“16. Del all set”** を表示させ、“Enter”ボタンを押してこの設定モードに入ります。

3 ジョグホイールを回して“YES”(リストアする) あるいは“NO”(リストアしない)を選択し、“Enter”ボタンで確定します。
※全てのプログラムデータは消去されますので、あらかじめバックアップを別のCFカードに保存してください。
全ての本体内のデータを工場出荷時に戻し、完了したらメインディレクトリに戻ります。

4 何も変更を行わないときは、“Back”ボタンでメニューから退出します。

6. CFカードを使ってソフトウェアバージョンをアップデートする

まず、本体にある全てのプログラムデータを別のCFカードに保存した後、5.17に従い全ての設定を消去し、工場出荷設定に戻します。また、あらかじめインターネット経由で最新のソフトウェアをダウンロードし、コンパクトフラッシュカードにプログラムファイルを保存しておく必要があります。 (CF:\RECORDER\RECORD.SUP)
CFカードをDMX Recorder本体のスロットに入れ、本体の３つのボタン全てを押しながら電源を入れます。しばらくするとLCDディスプレイにインフォメーションが表示され、本体は新しいソフトウェアがCFカードに正しく保存されているかどうかをチェックします。このチェックにかかる時間はおよそ10秒間です。この間、CFカードをスロットから抜いたり、本体に強い衝撃を加えないでください。また、電源を切ってはいけません。
本体のアップデートはメモリ内の全ての領域にわたって行われるため、本体内の全てのプログラムデータは上書き後消去されます。

NOTICE：コンパクトフラッシュカードのフォーマット形式はFAT12もしくはFAT16でなければなりません。FAT32もしくはNTFSではありませんのでご注意ください。

製品の保証とアフターサービス

この製品は厳しい出荷前製品検査を経て出荷され、また国内到着後当社の厳密な検査にも合格した上で出荷されたものです。しかしながらご使用中に万一製造上の不備による故障が発生した場合は、製品に同梱している保証書に記載された保証規定に従い保証期間に限り無償修理致します。
なお、本製品の保証期間は販売店よりお買い上げの日より換算して1年間です。
また、本製品は下記輸入元の正式な手続きを経て輸入されており、それ以外のいかなる者により国内に調達された製品に関してはどのような場合にあっても製品保証の対象外とさせていただきますのであらかじめご了承願います。
詳しい保証内容等につきましては、添付の製品保証書をご覧ください。
This warranty program is valid only in Japan.

【修理に関する御相談先】
▼国内輸入総代理店
グラフィカ株式会社　技術開発部 プロダクトサービスチーム
電話086-239-0010　　FAX：086-239-0020
〒700-0976岡山市中区倉田295-15
メールでのお問い合わせは：service@graphica.ne.jpまでお願いします。

【グラフィカからのお願い】

グラフィカではお客様へのサービス向上精神を追求するため、より迅速できめの細かいサービスを心がけております。
そのためにユーザーさまに数点のお願いがあります。

※　製品を送付される前に必ずお電話、メール、ファックス等で事前の連絡をお願いします。その際、症状やその頻度などを詳しくお知らせください。ほとんどの場合が電話等による相談サービスで解決しますが、修理が必要と判断したときには修理受付番号を申し上げますので番号をお手元にお控えいただき、弊社にお送りいただきます様お願いします。また、無償修理の場合保証期間内であることが証明された「製品保証書」が必要になります。それ以外の修理はいかなる場合においても有償となりますのでご了承ください。

※　初期不良交換および初期不良修理以外における無償期間修理対応を含めた弊社向けの送料はまことに勝手ながらお客様負担となります。着払いでお送りいただいたとしても、商品返却時に実費をご請求いたしますので、あらかじめこの点だけはご了承ください。

- 本製品に関する保証制度は、販売店よりご購入したオリジナルユーザー（最初のユーザー）のみ有効です。保障期間内に譲渡された場合、被譲渡者には保証制度の一切の権利は継承されません。